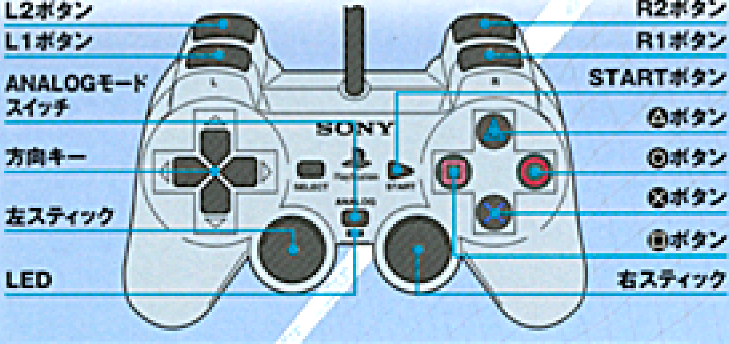

PlayStation
THE ビーチバレー
SIMPLE 1500シリーズ® Vol.72

コントローラの操作方法

アナログコントローラ



コントローラ



各部の名称と操作は
アナログコントローラと共通です。

	プレイ中の操作
方向キー	選手の移動／ボールの打ち分け
STARTボタン	ポーズ／ポーズの解除
○ボタン	ボールを打つ（普通）注1
△ボタン	ボールを打つ（高め）注1
×ボタン	ボールを打つ（低め）注1
左スティック 注2	選手の移動／ボールの打ち分け
ANALOGモードスイッチ 注3	モードを切り替える

注1. 詳細はゲームの遊び方2（表1）を参照してください。

注2. 左スティックは、アナログモードの時のみ使用できます。

注3. ANALOGモードスイッチの下部にあるLEDが点灯している時がアナログモードです。

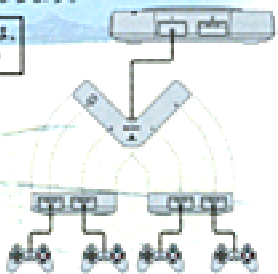
※ LEDの点灯、消灯にかかわらず、振動機能のON/OFFはオプションで行います。

※ 左記以外のボタンは使用しません。

このゲームは、最大4人まで同時にプレイすることができます。その場合、以下のものが必要になります。

- ●2人で同時プレイ　コントローラ×2個
- ●3~4人で同時プレイ　コントローラ×3~4個

［コントローラを3個以上接続するには、別売りの「マルチタップ」が必要です］



◆コントローラの接続方法◆

- ●1人でプレイする場合は、コントローラ端子1にコントローラを接続すると1Pになります。
- ●2人でプレイする場合は、コントローラ端子1および2にそれぞれコントローラを接続すると、それぞれ1P、2Pになります。
- ●3人（または4人）でプレイする場合は、コントローラ端子1にマルチタップを接続してから、マルチタップのコントローラ端子1-A、1-B、1-C、1-Dに人数分のコントローラを接続してください。その際、必ずマルチタップのコントローラ端子1-Aに、コントローラが接続されている状態にしてください。接続されていないとマルチタップ自体が認識されない場合があります。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only ｜ プレイヤー 1~2人 ｜ メモリーカード 1ブロック ｜ アナログコントローラ対応 ｜ マルチタップ対応 1~4人

SLPM 66871

ゲームモードの説明1

タイトル画面で【STARTボタン】を押すと、ゲームモード選択画面になります。

[EXHIBITION]（エキシビジョン）　プレイ人数：1～4人

ビーチバレーを好きなだけ楽しめるモードです。8カ国の中からプレイしたい国を選び、相手国を決めて対戦します。また、チームのメンバーを変更することができます。違う国の選手どうしをひとつのチームに設定することもできます(ドリームチーム)。



Ⅰ.ゲームの始め方

全8カ国の中からプレイしたいチームを選択して下さい。(対戦チームも同様に選択) ドリームチームを編成したい時は「EDIT」と表示される国旗を選んでください。

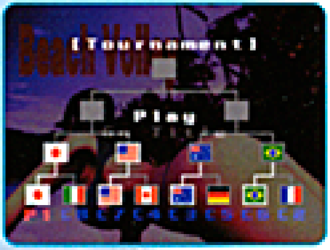
Ⅱ.プレイヤーセレクト

どのプレイヤーがどの選手を操作するか決めてください。それぞれの国旗の下に[MAN&COM]や[MAN&MAN]と表示されます。[MAN&COM]はプレイヤーとCOMキャラのチーム。[MAN&MAN]はプレイヤー同士のチームになります。プレイヤーとコンピュータの組み合わせと、コントローラを選択してください。

注：すべての選択は1P（またはコントローラ端子1-A）のコントローラでのみ行えるようになっています。

[TOURNAMENT]（トーナメント）　プレイ人数：1～8人

全8カ国のチームがトーナメント形式の大会を勝ち進むモードです。「1回戦」「準決勝」「決勝」と、なみいる世界の強豪チームを抑えて優勝を目指しましょう。試合経過をセーブしておけば、途中で中断しても継続プレイが可能です。



Ⅰ.ゲームの始め方

トーナメントを最初から遊ぶ場合は「NEW GAME」を、セーブした続きからはじめる場合は「LOAD DATA」を選択してデータをロードしてください。「NEW GAME」を選ぶと、「SELECT PLAYERS」の表示が出ますので、トーナメントに参加するプレイヤーの人数を選んでください。

Ⅱ.プレイヤーセレクト

プレイするチームを選択してください。参加するプレイヤー全員のチームが決定したら、残りのチームはコンピュータが操作します。
以上の操作を終了すればトーナメント表が発表され大会がスタートします。各試合の前にプレイヤーがどの選手を操作するか決めてください。3試合勝ち抜けば、優勝です。

注：すべての選択は1P（またはコントローラ端子1-A）のコントローラでのみ行えるようになっています。
注：コントローラの数が人数分揃わない場合は、1つのコントローラを他のプレイヤーに回してプレイしてください。

ゲームモードの説明2

[LEAGUE]（リーグ）　プレイ人数：1～8人



8カ国による総当たり戦です。28試合終了後、勝率NO.1のチームが優勝です。トーナメントと同様に試合経過をセーブしておけば、継続プレイが可能です。

Ⅰ.ゲームの始め方
リーグを最初から遊ぶ場合は「NEW GAME」を、セーブした続きからはじめる場合は「LOAD DATA」を選択してデータをロードしてください。「NEW GAME」を選ぶと、「SELECT PLAYERS」の表示が出ますので、トーナメントモード同様に参加するプレイヤーの人数を選んでください。

Ⅱ.プレイヤーセレクト
プレイするチームを選択してください。参加するプレイヤー全員のチームが決定したら、残りのチームはコンピュータが操作します。

以上の操作を終了すればリーグ表が発表され大会がスタートします。各試合の前に「トーナメント」同様に、プレイヤーがどの選手を操作するか決めてください。全試合終了時、勝率が最も高いチームが優勝です。

注：すべての選択は1P（またはコントローラ端子1-A）のコントローラでのみ行えるようになっています。
注：コントローラの数が人数分揃わない場合は、1つのコントローラを他のプレイヤーに回してプレイしてください。
注：勝率が同じだった場合、取得セット数の多い方が優勝。取得セット数も同じなら、得失点差で勝敗を決めます。得失点差も同一なら、どちらも優勝です。

[TRAINING]（トレーニング）　プレイ人数：1人のみ



ビーチバレーのボタン操作を練習するモードです。サーブ、レシーブ、ブロック、スパイクを4つのミニゲームで練習することができます。

Ⅰ. SERVE（サーブ）
サーブを相手コートに打ち込んでください。正確に入ればポイントが加算されます。

Ⅱ. RECEIVE（レシーブ）
COMが操作する選手がサーブやアタックを打ち込んできます。そのボールをうまくレシーブしてください。レシーブが成功することにポイントが加算されます。

Ⅲ. BLOCK（ブロック）
COMが操作する選手がスパイクを打ち込んできますので、タイミングよく上がって、ブロックしてください。ブロックが成功して相手コートにボールをたたき込めればポイントが加算されます。

Ⅳ. SPIKE（スパイク）
トスされるボールをスパイクしてください。ただし、対戦相手がブロックしようとします。フェイントや微妙なボールコントロールが必要になります。スパイクが成功すればポイントが加算されます。

[OPTION]（オプション）

ゲームの各種設定変更を行います。

BGM	プレイ中のBGMを設定できます。
SOUND	音声出力をステレオかモノラルに設定できます。
VIBRATION	振動機能のON/OFFを設定できます。 LEDの点灯、消灯にかかわらず、振動機能の設定を行います。
CONTROL	操作できるキャラクターを1人のみか、2人とも操作できるようにするか設定できます。

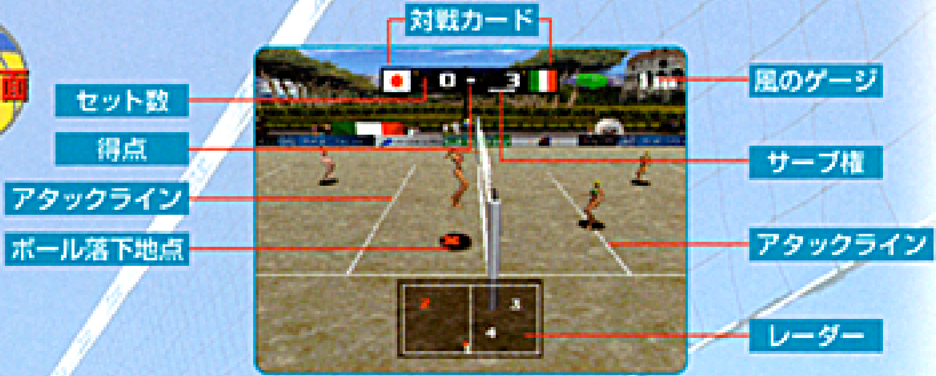


セーブとロードについて

「トーナメント」と「リーグ」では、メモリーカードにゲームの進行状況を保存することができます。1試合終了することにセーブするかどうかの選択をしてください。セーブしたデータはタイトル画面で「トーナメント」または「リーグ」を選んで"LOAD GAME"を選択すればロードできます。

注：メモリーカードは、"プレイステーション"本体の［メモリーカード差込口1、2］か、マルチタップの［メモリーカード差込口1-A］に正しく接続してください。

プレイ画面



基本ルール

バレーの基本は、打ち込まれた球を3回以内に相手コードに打ち返してラリーを続けることです。相手チームがボールを返せない時や、相手チームが打ったボールがネットやコート外に落ちた時に自分のポイントとなります。なお、同じ選手が2回連続でボールに触れることはできません。ブロックも1回に数えられるので、ブロックしたあとは、2回で返さなくてはなりません。ただし、ブロックした後、同じ選手がボールに触っても反則にはなりません。

得点について

Ⅰ.サーブ権を持っているチームだけが、ラリーに打ち勝ったり、相手チームが反則を犯すと得点が与えられます。
Ⅱ.サーブ権の無いチームが打ち勝っても得点にはなりませんが、サーブ権を得ます。（3セットマッチの第3セットを除く）
Ⅲ.1セットマッチの場合には、先に15点先取したチームがそのセットの勝者とします。14対14になったときはデュースとなり、先に2点差をつけたチームの勝ちとします。（例：14対16、15対17など）ただし、点数の上限は17点までとします（例：16対16になった場合は先に17点目を取ったチームが勝者）、3セットマッチの場合は、最初の2セットは12点（上限15点）を取ったチームが勝者となります。第3セットはラリーポイント制注1となり、先に15点先取したチームの勝ちとしますが、デュースの場合は、先に2点差をつけたチームを勝者とします。（点数に上限なし）注2

注1：サーブ権の有無にかかわらず、ラリーに打ち勝ったり、相手チームが反則を犯した場合得点を得る。
注2：本ゲームでは最高99点までとする。

プレイの方法

サーブ ●●●●

バレーではサーブを打って試合をはじめます。強烈なサーブや意表をついたサーブが打てれば常にゲームの主導権をとれるようになります。

Ⅰ.【方向キー↑↓】で選手を移動させ、サーブを打つ位置を決めます。
Ⅱ.【◎ボタン】【△ボタン】【×ボタン】のいずれかを押すとボールを上にあげます。→表1参照
Ⅲ.ボールを上げた際、【方向キー】を押して、相手コートのどこにボールを打ち込むかを設定します。→図1参照
Ⅳ.適度な高さに落ちてきたボールを、選手が自動で設定した相手コートめがけてボールを打ちます。

レシーブ ●●●●

レシーブはビーチバレーで一番大切なアクションのひとつです。相手のサーブやアタックをうまくレシーブできなければ試合になりません。

Ⅰ.ボールが返球される場所にマークが表示されるので、【方向キー】で選手をすばやく移動させる。
Ⅱ.【◎ボタン】【△ボタン】【×ボタン】のいずれかを押す。→表1参照
　レシーブが成功すれば、味方の選手の前に自動でボールを上げることができます。

トス ●●●●

アタッカー打ちやすい位置にボールをすばやくあげて、攻撃の起点をつくります。

Ⅰ.ボールが返球される場所にマークが表示されるので、【方向キー】で選手をすばやく移動させる。
Ⅱ.【◎ボタン】【×ボタン】【△ボタン】のいずれかを押す。→表1参照
　トスが成功すれば、レシーブと同様に味方の選手の前に自動でボールを上げることができます。

スパイク ●●●●

トスで上げられたボールを相手コートに強打します。

Ⅰ.マークの位置にすばやく選手を移動させます。
Ⅱ.ジャンプするタイミングで、【◎ボタン】【×ボタン】【△ボタン】のいずれかを押します。→表1参照
Ⅲ.ボールを打ち込みたい位置を【方向キー】で指定します。→図1参照
Ⅳ.あとは自動でボールを打ちます。

ブロック ●●●●

強打してくる攻撃に対して、壁をつくって相手コートに落とします。相手のアタックを利用した攻撃方法です。ただし、ブロックも1回にカウントされるので、ブロックしたボールが自分のコートに飛んできたら、あと2回しかプレイできません(ブロックした選手は連続してボールに触れても反則にはならない)。

Ⅰ.相手選手の動きを良く見て、ブロックする位置まで選手を動かします。
Ⅱ.ジャンプさせたいタイミングで【◎ボタン】【×ボタン】【△ボタン】いづれかを押します。→表1参照

表1

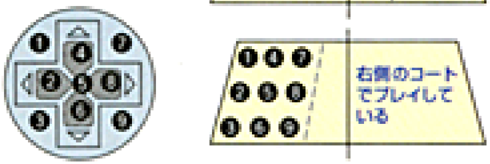
ボールの操作

同じサーブやアタックでも、押すボタンによって打球の種類が違ってきます。

	サーブ	レシーブ	トス	スパイク	ブロック
△ボタン	山なり	通常	2アタック	山なり	山なり
◎ボタン	通常	通常	高め	通常	通常
×ボタン	ドライブ	通常	短め	フェイント	フェイント

図1

ボールを打つ直前に【方向キー】を押した個所によってボールの飛ぶ方向を打ち分けられます。



スパイク時はコート全域にボールを打ち込め!

クリティカルアクション

プレイ中、ある条件を満たすことで通常より強力なアクションを行うことができます。

Ⅰ. クリティカル・アタック　ブロックやレシーブを弾き飛ばす超強力な強打を打ち込む。
Ⅱ. クリティカル・レシーブ　クリティカルで打たれたアタックでも弾かれずに打ち返せる。
Ⅲ. クリティカル・ブロック　クリティカルで打たれたアタックでも弾かれない。

●クリティカルの発生条件●●●●●

Ⅰ. プレイ中にランダムで発生します。発生する確率は選手ごとに異なります。例えば、クリティカル・アタックはでやすいが、レシーブ、ブロックは出にくい選手がいたり、逆にブロック、レシーブは出やすいが、アタックではまずクリティカルが出ない選手がいる場合があります。

Ⅱ. ボールをインパクトする瞬間に、タイミング良く【◎ボタン】【⊗ボタン】【△ボタン】のいずれかを押すことで、クリティカルの出る確率が大幅にアップします。



選手一覧

国名	選手	身長 (cm)	ジャンプ	スパイク	ブロック	サーブ	レシーブ
日本	Nakahashi	167	★★★★	★★	★	★	★★★★★
	Sairi	172	★★★	★	★★	★	★★★★★
イタリア	Perrotto	169	★★★★	★★	★★	★	★★★★
	Gattell	175	★★★	★★	★★	★	★★★★
ドイツ	Friedrich	173	★★	★★★	★★	★★	★★★
	Schmed	178	★	★★	★★★	★★	★★★
アメリカ	Mcpeck	181	★★★★★	★★★	★★★	★★	★★
	Mey	183	★★	★★★	★★★	★★	★★

国名	選手	身長 (cm)	ジャンプ	スパイク	ブロック	サーブ	レシーブ
ブラジル	Sheldan	164	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★
	Bear	177	★★	★★★	★★★★	★★★	★★
フランス	Prewoman	171	★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
	Rinax	176	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
カナダ	Burt	182	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
	Hanler	175	★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
オーストラリア	Cock	180	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
	Pottburst	174	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

★★★★★　超スゴイ　　★★★★　得意
★★★　まあまあ　　★★　ちょっと苦手
★　バッド

SLPM 86871

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。